

**PEMBENTUKAN KARAKTER GENERASI MUDA
BERWAWASAN NILAI-NILAI PANCASILA
MELALUI VIDEO GAME BERTEMA RPG¹**

Arya Kresna²

Abstract

This paper discusses the possibility to instill the values of the nation-state's philosophy (Pancasila) on the young generation by using video games. Video games can facilitate the internalization of the values such as divinity, humanity, unity, democracy and justice more creatively and effectively as nowadays, young people are more interested in the video games that are played on computer, laptop and smart phones. The internalization of these values can be done explicitly and implicitly in every aspect of video game, through the plots of the game, the actor, dialogue and the content of the story of the game. The values of Pancasila will be analyzed hermeneutically to be improved in the electronic games. Then, we will discuss the narration and characters that will be analyzed philosophically to find capabilities of character of the values of Pancasila building. RPG video games can be used to build the characters of divinity, humanity, unity, democracy and just if these values can be expressed comprehensively in all aspects of video game RPG narration and characters

Keywords: Pancasila, Character, video game, RPG

Abstrak

Tulisan ini mengajukan argumentasi tentang kemungkinan baru upaya pembudayaan nilai-nilai luhur filsafat negara kepada generasi muda melalui sarana video game. Nilai-nilai seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan dan keadilan dapat ditanamkan melalui cara yang lebih kreatif dan efektif apabila dapat diajarkan melalui sarana permainan, sementara permainan yang sekarang lebih diminati generasi muda adalah dalam bentuk video game melalui perangkat komputer, laptop, maupun ponsel pintar. Penanaman nilai tersebut dapat dilakukan secara tersurat maupun tersirat dalam setiap aspek video game, baik dari alur cerita, penokohan, dialog, maupun isi cerita dalam

1 Naskah ini telah dipresentasikan dan dimuat dalam prosiding Kongres Pancasila IV Universitas Gajah Mada, Yogyakarta.

2 Pengajar di Surya University, Jl. Scientia Blvd, Summarecon Gading Serpong, Tangerang. Dapat ditemui di aryaning.kresna@surya.ac.id

permainan tersebut. Nilai-nilai Pancasila akan dianalisis secara hermeneutik untuk dikembangkan dalam permainan elektronik. Selanjutnya akan dibahas tentang narasi dan karakter yang akan dianalisis secara filosofis untuk mendapatkan kapabilitas pembentukan karakter berwawasan nilai-nilai Pancasila. Video game bertema RPG dapat digunakan sebagai sarana pembentukan karakter berwawasan ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan dan keadilan, apabila secara komprehensif nilai-nilai tersebut dapat diungkapkan dalam aspek narasi dan karakter video game RPG tersebut.

Kata kunci: Pancasila, karakter, video game, RPG

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Masalah

Karakter seringkali dimaknai sebagai pandangan hidup seseorang yang menjadi pedoman dalam menanggapi dan menyikapi peristiwa-peristiwa hidup sehari-hari. Menurut Doni Koesoema istilah karakter dianggap sebagai ciri atau gaya atau sifat dari diri seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan.³ Ini berarti bahwa karakter bersifat kolektif dan struktural, sehingga bisa dipahami adanya wacana karakter sekelompok manusia.

Pilar yang menopang keberadaan sebuah bangsa salah satunya adalah karakter bangsa tersebut, dengan kata lain kejatuhan sebuah bangsa ditandai dengan bergesernya konfigurasi budaya dan nilai-nilai kearifan lokal ke arah yang tidak diinginkan oleh para pendirinya.⁴

Rekayasa sosial berupa pembangunan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai para pendiri ini lah yang harus disadari dan kemudian dilakukan bersama-sama. Karakter bangsa Indonesia memang tidak bisa dengan mudah dipahami, justru karena sedemikian kompleksnya realitas yang majemuk. Karakter Jawa, Bali, Sunda, Papua akan lebih mudah dimengerti, namun ketika merujuk pada karakter bangsa Indonesia, hanya

3 Doni Koesoema A., *Pendidikan Karakter*, Grasindo, Jakarta, 2007, 12.

4 Dr. Achmad Husen M.Pd, *et al*, "Model Pendidikan Karakter Bangsa", 2010, hal. 13, http://pendikar.unnes.ac.id/gdp/wp-content/uploads/Model_Pendidikan_Pustaka.pdf Diakses tanggal 11 Mei 2012

ada satu konsep identitas yang dianggap cukup sah menjadi karakter bangsa Indonesia, yaitu Pancasila. Nilai Pancasila harus dikembangkan sebagai sarana pembentukan karakter bangsa, justru karena Pancasila adalah identitas nasional sekaligus falsafah negara. Hal ini diusahakan melalui pendidikan karakter, baik formal maupun informal. Namun demikian, untuk menerjemahkan nilai-nilai tersebut perlu dikembangkan sebuah sudut pandang baru, yang berbeda dari model penataran P4 dengan butir-butir Pancasila. Kerumitan butir-butir Pancasila perlu disederhanakan agar mudah diinternalisasikan dan diindoktrinasikan kepada generasi penerus, melalui cara dan pengembangan metode yang lebih *up to date*. Hal ini bisa dilakukan melalui sarana video game bertema Role Playing Game (RPG).

1.2. Metode

Metode yang digunakan adalah fenomenologi, sebagai alat analisis filosofis untuk memahami proses nilai dan penilaian yang terkandung dalam Pancasila, sehingga didapat sebuah pemahaman bentuk praktis nilai-nilai filosofis tersebut. Selanjutnya pemahaman ini akan menjadi dasar penelaahan hermeneutis nilai-nilai praktis yang akan digunakan sebagai kerangka internalisasi nilai dan pembentukan karakter generasi muda melalui dalam bentuk penokohan, narasi dan dialog antar tokoh, jalan cerita serta alur cerita video game bertema RPG.

2. Pembahasan Masalah

2.1. Nilai-nilai Pancasila

Sejak dimulai proses perumusannya, Pancasila selalu diklaim sebagai kristalisasi nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Namun demikian, perkembangan sejarah bangsa Indonesia sejak masuk era Reformasi nampaknya mengingkari klaim tersebut. Pelanggaran hukum dan hak asasi manusia makin marak, sehingga patut dipertanyakan kembali tingkat pemahaman dan penjabaran nilai-nilai tersebut.

Pertanyaan yang harus dijawab adalah tingkat relevansi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari bangsa Indonesia. Hal ini patut dilakukan apabila karakter bangsa yang dicita-citakan para pendiri bangsa ini masih akan terus dipergunakan sebagai filsafat Negara. Perlu ditinjau kembali pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila sehingga pemahaman filosofis itu bisa lebih praktis dan mampu diterjemahkan dengan lebih bebas. Tujuan yang berusaha dicapai adalah emanasi nilai-nilai tersebut ke *domain* yang lebih praktis demi menciptakan isi pembentukan karakter bagi generasi muda. Oleh karena itu perlu dilakukan penelaahan yang lebih mendalam, mulai dari pengertian tentang nilai dan penilaian, hingga mencapai pemahaman baru tingkat operasional nilai Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Demokrasi dan Keadilan.

2.2. Nilai dan Penilaian

Seseorang ketika memikirkan sesuatu, tentu melakukan penilaian. Penilaian tersebut muncul karena ia melakukan pemaknaan terhadap sesuatu benda atau suatu masalah. Pemaknaan timbul dari pengamatan. Pengamatan mengandaikan adanya subyek yang mengamati, yaitu individu dan obyek yang diamati (yaitu suatu benda atau fenomena). Hubungan antara subyek dan obyek adalah hubungan intensional. Keduanya harus sama-sama merupakan realitas, yang satu mengkualifikasi yang lain. Pemaknaan adalah proses dialektis antara nilai dan penilaian. Sebuah obyek yang diamati tentu mempunyai nilai yang melekat pada dirinya. Pada saat terjadinya pemaknaan, kualitas yang melekat pada obyek (yang disebut **nilai obyektif**), dinilai oleh subyek yang mengamati.⁵

Sementara itu, hubungan antar manusia bersifat koeksisten. Manusia satu dan manusia lain saling mengkualifikasi. Namun manusia yang diamati ini bukanlah obyek. Ia juga tentu mengamati. Maka masing-masing manusia mempunyai dunianya sendiri, hanya saja dunia ini akan saling berpotongan. Perpotongan dunia ini mengakibatkan terjadinya pemaknaan dialektis, pemaknaan timbal balik. Perpotongan ini pula

5 Hubert L Dreyfuss, "The Current Relevance of Merleau-Ponty's Phenomenology of Embodiment", 1996, <http://ejap.louisiana.edu/EJAP/1996.spring/dreyfus.1996.spring.html> Diakses tanggal 11 Mei 2012

yang memunculkan sebuah “pemaknaan bersama”, pemaknaan ini pula yang mendorong terjadinya **nilai intersubyektif**. Nilai intersubyektif yang diakui kebenarannya secara bersama, menghasilkan sebuah sistem pemikiran.⁶

2.3. Nilai Intersubyektif dan Obyektif

Seperti yang telah dijelaskan di atas, nilai obyektif adalah suatu kriteria kualitas yang melekat pada suatu realitas. Nilai obyektif yang melekat pada suatu benda adalah kualitas yang dipakai untuk kegiatan pemaknaan, sekaligus merupakan nilai yang teramati. Kualitas-kualitasnya terbuka sehingga subyek dapat mencerapnya. Nilai obyektif setelah dicerap oleh pengamatan subyek, masuk ke dalam kesadaran dan dikonsepskan oleh kesadaran menjadi konsep.⁷ Nilai intersubyektif adalah nilai yang terjadi ketika sebuah subyek berpotongan dengan subyek lain dalam mengamati sebuah obyek. Masing-masing manusia akan mengamati kualitas yang terbuka itu, dan mengonsepskannya dalam kesadaran masing-masing, memaknai fenomena tersebut, dan melakukan sesuatu untuk menyikapi fenomena itu. Nilai intersubyektif ini yang sering dipahami sebagai “nilai” di masyarakat.

Konotasi bahwa sebuah nilai obyektif adalah kualitas yang melekat pada realitas di luar kesadaran manusia, dan nilai obyektif itulah kebenaran sekaligus nilai dasar, adalah kekeliruan. Kualitas dalam konsep ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi dan keadilan, dimengerti sebagai sebuah nilai yang melekat pada realitas sebuah masyarakat dan oleh karenanya dianggap benar karena sifatnya yang obyektif, adalah kekeliruan. Nilai-nilai selalu dimengerti oleh manusia, dan dimaknai oleh manusia, karena secara ontologis, manusialah hakikat semua konsep dan nilai.

Manusia yang monopluralis inilah yang hakiki. Sebagai makhluk sosial, dia koeksisten manusia lainnya, dan dunia yang mereka hayati

6 John O’Neills, *Perception, Expression and History, The Social Phenomenology of Maurice Merleau-Ponty*, Northwestern University Press, Illinois, 1970, 36-46

7 Carl Moustakas, *Phenomenological Research Methods*, Sage Publications, California, 1994, 68-83.

adalah dunia yang berpotongan sebagai individu. Manusia yang sekaligus mahluk sosial yang menanggapi sebuah peristiwa religi-budaya dalam masyarakat inilah yang mengkonsepkan nilai ketuhanan. Manusia sebagai mahluk individu inilah yang mengkonsepkan realitas manusia individu sebagai nilai kemanusiaan. Manusia sebagai mahluk sosial inilah yang mengkonsepkan koeksistensi sebagai nilai persatuan. Manusia sekaligus mahluk individu dan sosial inilah yang memahami realitas musyawarah mufakat, yang mengkonsepkan nilai kerakyatan, dan manusia sebagai mahluk sosial lah yang mengkonsepkan gotong royong sebagai nilai keadilan. Nilai-nilai yang berupa fenomena nilai intersubyektif ini disepakati bersama, karena memang nilai-nilai intersubyektif adalah kesepakatan antar manusia dalam pemaknaan.⁸

Empat puluh lima (45) butir Pancasila secara normatif memberikan pedoman perilaku seseorang, namun kalimat yang muncul masih terlalu abstrak sehingga tidak mudah dipahami dan dipaparkan di tingkat pendidikan formal, apalagi non formal dan informal. Nilai yang bisa dikembangkan dalam upaya pembentukan karakter berupa pendidikan informal harus lebih bersifat praktis dan lebih membumi, mengingat latar belakang peserta didik yang beraneka ragam. Nilai praktis yang bisa dikembangkan dalam pembentukan karakter bangsa sangat banyak, namun apabila Pancasila yang dijadikan wawasan, maka dapat diambil 5 nilai yang dianggap mewakili masing-masing sila, yaitu: 1) kesalehan, 2) kasih sayang, 3) solidaritas, 4) kesetaraan, 5) berbagi.

Pembentukan karakter generasi muda memang harus direkayasa, justru oleh komponen bangsa yang bersangkutan, karena hal ini menyangkut keberlangsungan dan kesejahteraan serta keamanan bangsa secara turun temurun. Rekayasa sosial dan budaya ini harus melalui metode dan cara yang bisa diterima oleh generasi muda, melalui hal yang digemari oleh generasi muda. Mengingat generasi muda Indonesia saat ini adalah generasi yang lahir dan besar di era digital, maka pembentukan karakter mereka perlu menggunakan pendekatan yang canggih sesuai perkembangan jaman, salah satunya yaitu video game.

8 Aryaning Arya Kresna, *et al*, *Etika dan Tertib Hidup Berwarganegara*, Salemba Empat, Jakarta, 2010, 64-65

2.4. Video Game Sebagai Sarana Pembelajaran Pembentukan Karakter

Video game sebagai sarana bermain yang sangat diminati oleh generasi muda Indonesia sangat mungkin menjadi sarana pembelajaran pembentukan karakter. Hal ini disebabkan perkembangan teknologi informasi, dan pertumbuhan ekonomi Indonesia yang tercermin pada tingkat penetrasi internet mobile di Indonesia yang pesat melalui perangkat keras yang harganya makin terjangkau. Melek komputer dan teknologi informasi yang menyertainya membawa dampak yang luas, terutama dalam hal video game. Bahkan, pertumbuhan jumlah pemain video game, terutama dalam format *online* tumbuh 33% per tahun.⁹

Video game adalah bentuk permainan yang memberikan informasi *virtual*, mempunyai aturan dan alur cerita, memberikan tantangan, bersifat interaktif, serta dimainkan dengan memanipulasi gambar pada layar.¹⁰ Gee memaparkan enam alasan mengapa seseorang bermain video game yaitu 1). kepuasan menyelesaikan tugas, 2). mengatasi rintangan dan tantangan, 3). hiburan dalam keseharian, 4). fantasi yang baru, 5). interaksi bersama teman dan keluarga serta 6). rasa ingin tahu. Sehingga kesimpulan yang diajukan adalah bermain video game baik untuk kesehatan jiwa, kemanusiaan dan pembelajaran. Meski banyak penelitian memaparkan pengaruh buruk pada performa belajar, namun sisi baik video game, terutama sebagai sarana pembelajaran ternyata juga sangat signifikan.¹¹

Video game menjadi sangat penting karena ia membiarkan para pemainnya untuk berpikir, bicara, bertindak, bahkan hidup dalam permainan tersebut. Para pemain dapat bermain peran dan menjadi karakter siapa saja dalam permainan. Dunia virtual yang luar biasa inilah yang menjadikan video game tempat yang tepat untuk belajar. Dunia ini membuat para pemainnya mampu menghubungkan konsep yang rumit

9 Vivanews.com, 2012

10 Torben Grodal, "Stories For Eye, Ear and Muscle" dalam Mark J.P. Wolf dan Bernard Perron. (eds), *The Video Game: Theory Reader*, Routledge, New York, 2003, 130.

11 James Paul Gee, *Good Video Game and Good Learning*, Peter Lang Publishing Inc., New York, 2007, 7-17.

dan abstrak dengan pemecahan masalah yang bisa mereka buat. Walau stereotip pemain video game adalah seorang penyendiri yang bermain di depan komputer/smartphone/ laptop/tablet/konsol, perlu kiranya disadari bahwa ada komunitas pemain video game yang sama. Bahkan melalui internet, seorang pemain bisa bersama-sama bermain dan mengembangkan diri dengan jutaan pemain lain dari seluruh penjuru dunia. Para pemain mempunyai komunitas yang cukup solid tempat mereka bertukar informasi karena mereka tinggal berdekatan dan memainkan video game yang sama. Mereka aktif mencari dan bertukar informasi, menciptakan lingkungan permainan yang baru, dan bersama-sama belajar membentuk karakter mereka. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menciptakan dunia virtual tersendiri, video game menggabungkan antara *knowing* dan *doing*, *caring*, sekaligus *being*. Video game membawa para pemainnya menciptakan identitas diri dan lingkungan serta memaknai kehidupan mereka karena pembelajaran tentang nilai dan penilaian dilakukan secara simultan dan efektif.¹²

2.5. Memahami *Role-Playing Game*

RPG (*role-playing game*) adalah sebuah tema video game dimana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan ini.¹³

Seperti sebuah novel atau film, video game bertema RPG mengajak para pemain untuk menggunakan imajinasi mereka. RPG biasa lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Ada pula sejenis

12 David Williamson Shaffer, *et al*, *Video Games and The Future of Learning*, University of Wisconsin-Madison, 2004, <http://gise.rice.edu/documents/FutureOfLearning.pdf> Diunduh 12 Mei 2012

13 Simon Engenfeldt-Nielsen, *et al*. *Understandings Video Game*. Routledge, New York, 2008, 42-44

permainan RPG di mana para pemain bisa melakukan gerakan fisik tokohnya oleh si pemain sendiri. Ini disebut *Live-Action Role-playing* atau LARP. Dalam permainan LARP, biasanya para pemain memakai kostum dan menggunakan alat-alat yang sesuai dengan tokoh, dunia dan cerita yang dia mainkan.¹⁴

Khalayak pemain video game di Indonesia lebih menyukai game bertema RPG, baru kemudian *Strategy dan Action Games* (FPS). Hal ini ditunjukkan dalam hasil survei Agate Studio bulan Januari 2012. Hasil survei dengan 1200 *gamer* sebagai responden itu dengan jelas menyebutkan bahwa 46% responden lebih menyukai video game bertema RPG, dan 69% lebih menyukai RPG bercorak Jepang dibanding Barat. Mereka lebih banyak bermain di rumah menggunakan desktop PC karena memang video game RPG yang mereka mainkan membutuhkan kemampuan *hardware* yang mumpuni.¹⁵

Perkembangan video game bertema RPG di Indonesia sendiri cukup baik, bangsa Indonesia bukan hanya sebagai pemain, namun sudah menjadi pembuat game, karena saat ini sudah diluncurkan *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) karya anak bangsa berjudul Nusantara Online. Nusantara Online merupakan *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG). MMORPG adalah suatu jenis permainan berbasiskan konsep permainan *Role-Playing Game* (RPG) yang bisa dimainkan dari berbagai tempat dan waktu oleh banyak pemain. Dalam permainan RPG, pemain akan memainkan karakter buatan dan menjalankannya mengikuti alur cerita. Seorang pemain bebas mengatur karakternya untuk mengikuti alur cerita yang disediakan dan tidak selalu mengarah pada satu cerita baku, karena pemain mengatur jalannya cerita sesuai dengan keinginannya.

Nusantara Online didesain dengan latar belakang sejarah Nusantara masa lalu, saat kebudayaan dan kerajaan-kerajaan besar di Nusantara turut serta mewarnai perjalanan sejarah dan budaya dunia.

14 Satu, 2004, 65-74.

15 Agate Studio.com, "Hasil Survei Gamer Indonesia bulan Februari", 2012, <http://agatestudio.com/blog/?p=681#more-681> Diakses tanggal 13 Mei 2012.



Gambar 3.1 : Ilustrasi Karakter MMORPG Nusantara Online¹⁶

2.6. Mimesis dalam Narasi dan Karakter

Unsur-unsur terpenting dalam video game bertema RPG adalah 1) Narasi/cerita, dan 2) Karakter, Unsur-unsur ini sangat berperan penting dalam RPG, karena justru pada unsur tersebutlah signifikansi video game bertema ini dapat dipergunakan untuk kepentingan rekayasa pembelajaran pembentukan karakter. RPG sering disebut sebagai sebuah bentuk paling *up to date* upaya pembelajaran pembentukan karakter dengan “bercerita” (storytelling). Hal ini disebabkan karena sebuah video game RPG menciptakan *realm*, sebuah lingkungan kehidupan yang sepenuhnya bisa membawa pemain menjadi orang lain yang dimainkannya.¹⁷ Secara psikis, ketika seorang pemain terbawa dalam narasi mulai dari pembukaan permainan, mereka akan mempersonifikasikan diri sebagai sebuah karakter, lengkap dengan seluruh kelebihan dan kekurangan si karakter.

16 “Game Nusantara Online Siap Meluncur” dalam <http://teknologi.vivanews.com/news/read/219304-game-nusantara-online-siap-meluncur>

17 Alan Amory and Robert Seagram. “Educational Game Models: Conceptualization and Evaluation”, *South African Journal of Higher Education*, Vol. 17, 2003, hal. 11-12. http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/search/detailmini.jsp?_nfpb=true&_ERICExtSearch_SearchValue_o=EJ832934&ERICExtSearch_SearchType_o=no&accno=EJ832934, Diunduh tanggal 13 Mei 2012

Hal ini dilakukan oleh seseorang yang disebut sebagai *Game Master* (GM). Oleh karena itu, seorang GM, sering kali secara romantis disebut sebagai Honore de Balzac atau Shakespeare abad ini. GM setidaknya harus mampu membuat seluruh cerita, menciptakan alur, membuat dialog antar karakter, dan menciptakan tugas yang harus diselesaikan (*quest*).¹⁸

Narasi yang dibuat GM bisa saja mengambil dari catatan sejarah, namun tentu ia harus memperhatikan sisi kehidupan manusia pada masa itu. Ia menciptakan *fantasy role*, membuat sebuah peristiwa kecil sepanjang sejarah manusia, lalu mengubahnya menjadi sebuah *episode* kehidupan yang mampu membawa pemain kembali ke masa lampau. Penciptaan *fantasy role* sebagai alur tentu sangat penting, sehingga dalam permainan tersebut, para pemain bahkan bisa mengubah seluruh sejarah umat manusia.¹⁹

Narasi dalam video game RPG secara filosofis dapat ditelaah secara lebih mendalam. Narasi dalam video game yang memang ditujukan sebagai sarana pembelajaran pembentukan karakter harus cukup mudah untuk dimengerti agar perhatian pemain tidak terlalu dibebani dengan mengikuti narasi. Narasi dan alur yang berbelit akan menyulitkan pemain dalam memainkan karakternya melalui tahapan-tahapan permainan. Oleh karena itu tema dalam narasi sebaiknya berupa tragedi. Aristoteles berpendapat bahwa tragedi adalah sebetulnya mimesis manusia atas alamnya. Aristoteles berpendapat bahwa kenikmatan esensial yang dicapai setiap manusia ketika *mimesis* adalah “belajar dan berpikir”. Aristoteles berpendapat bahwa *mimesis literer* adalah untuk mewakili aksi yang lengkap dan sinambung dari mulai pendahuluan, isi dan penutup. Ketiganya dihubungkan oleh keniscayaan dan kemungkinan.

Menurut Aristoteles, emosi yang muncul dalam tragedi adalah kepiluan dan ketakutan. Ia mendefinisikan kepiluan sebagai perasaan yang muncul dari pemain yang menatap peristiwa menyedihkan tersebut

18 Dominic Arsenault, “Narration in the Video Game”, *Thesis*, University of Montreal, Montreal, 2006, hal. 56-64.<http://le-ludophile.com/Files/Dominic%20Arsenault%20%20Narration%20in%20the%20-Video%20Game.pdf>, Diunduh tanggal 14 Mei 2012,

19 Daniel Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Arts*. McFarland & Company, Inc. Publishers, London, 2001, 14-17.

terjadi kepada orang lain yang tidak sepenuhnya merasakan kemalangan tersebut. Sementara takut adalah emosi yang dirasakan pemain ketika mereka menyaksikan bahwa diri mereka bisa saja menemui kemalangan yang sama. Ketika pemain menatap karakter yang mereka pilih diperlakukan tidak adil, mengalami nasib buruk, menderita dan sengsara, pemain video game tidak lagi sekedar bermain video game, namun mereka menginternalisasi si karakter ke dalam kehidupan mereka dan mulai terpengaruh dan terbawa alur dan dialog yang terdapat dalam cerita. Saat pilu dan takut terjalin dalam sebuah lakon tragis, sebuah struktur pemuasan kenikmatan pemain mulai terbentuk.²⁰

Tahap pemuasan dan pelepasan inilah yang dinamakan *katharsis* oleh Aristoteles. Berangkat dari konsep *mimesis*, sejak kanak-kanak manusia memang belajar untuk menirukan dunia dan pengalaman inderawi ini memang menimbulkan kesenangan dan kenikmatan tersendiri. Pemain video game yang menatap tragedi, terdorong untuk mencermati setiap penderitaan karakter yang dipilihnya, hanya untuk sekedar menghibur diri, karena dengan menatap narasi tersebut ia dapat menjadi dirinya sendiri secara lebih utuh. Keutuhan diri pemain didapat karena ia dimampukan untuk menempatkan diri dengan lebih baik dalam hubungan sosial antar individu, sekaligus memperoleh kemampuan untuk melakukan abstraksi berupa refleksi atas kesadaran diri dan posisinya sebagai makhluk sosial sekaligus individual.²¹

Narasi ini berpengaruh sangat penting, terutama dalam pembelajaran pembentukan karakter pemain. Karena, dalam RPG, keseluruhan ide cerita dapat menjadi motivasi dan memberikan contoh pada pemain, bagaimana karakter yang dimainkannya berperan dalam setiap tahap permainan. Seluruh nilai praktis Pancasila, yaitu: 1) kesalehan, 2) kasih sayang, 3) solidaritas, 4) kesetaraan, 5) berbagi, bisa diterapkan dalam sebuah narasi, nilai-nilai tersebut bisa muncul dalam penjelajahan dan

20 Katie Salen and Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Massachusetts, 2004, 384

21 Anne-Mette Albrechtslund, "Developing story: Understanding Narrative Practices in Online Gaming Communities", 2004, tanpa halaman, http://vbn.aau.dk/files/14427393/Paper_Developing_story_Albrechtslund_.pdf Diunduh tanggal 14 Mei 2012.

penyelesaian *quest*. Seorang karakter bisa mencapai poin tertinggi dalam sebuah tahap permainan apabila berpedoman padanya, dimana pada saat yang bersamaan karakter tersebut bisa mengaktualisasikan kelebihanannya dan menutupi kekurangannya dengan menambah kemampuan untuk mengurangi kelemahannya itu. Apabila seluruh narasi dalam video game RPG akan digunakan sebagai pembelajaran pembentukan karakter, maka narasi game tersebut perlu dirancang dengan melalui tahapan:

– **Mempertegas visi**

Narasi video game bertema RPG harus menegaskan visi utamanya dan hal itu secara tersurat muncul pada *title* narasi. Visi Pancasila sebagai identitas dan karakter bangsa nampak dalam alur cerita dimana karakter yang bermain akan melewati tahap-tahap permainan apabila berpedoman pada nilai-nilai praktis Pancasila.

– **Membuat fungsi dan tujuan narasi**

Narasivideogame bertema RPG yang bermaksud untuk memberikan pembelajaran pembentukan karakter memang dirancang untuk memperkuat kesadaran generasi muda dalam berbangsa dan bernegara serta rasa bela negara dengan memberikan contoh keteladanan sikap dan perilaku para pendiri bangsa.

– **Membuat karakter**²²

Tahapan-tahapan ini perlu dirancang dengan serius, sehingga nilai-nilai praktis Pancasila menjadi pedoman permainan secara menyeluruh.

2.7. Karakter dalam RPG

Pembuatan karakter dalam video game bertema RPG adalah bagian yang sama pentingnya dengan narasi. Sebab, dengan karakter yang dirancang dengan baik, pemain video game akan lebih mudah memahami

22 Erling Rognli, "Narrative Function: A Larprwright's Tool" dalam Markus Montola, Jaakko Stenros(eds) *Beyond Role and Play – Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, Solmukohta 2004 partners, Ministry of Education, Finland, 2004, **149-156**, <http://www.scribd.com/doc/30306700/6/Role-Playing-A-Narrative-Experience-and-a-Mindset> diunduh tanggal 13 Mei 2012

jalannya permainan dan tujuan dari memainkan game. Penggambaran karakter yang kuat dan nampak dalam semua aspek sikap dan perilakunya dalam permainan akan memudahkan pemain menginternalkan karakter tersebut dan tanpa sadar mengikuti peran yang dimainkannya dalam hidup sehari-hari.²³

Karena sedemikian kuatnya hubungan antara pemain dan karakter yang dimainkannya, si pemain melupakan dunia nyata untuk sejenak dan bermain dengan serius. Karakter yang dimainkan, meski memiliki kelebihan di satu bidang, pasti mempunyai kelemahan di bidang yang lain. Pemain yang memahami karakternya akan dapat memainkan dengan baik karakter tersebut, dan sekaligus mencontoh perilaku yang dilakukan dan taktik serta strategi yang harus dipilih untuk mencapai hasil maksimal dalam menyelesaikan sebuah *quest*.²⁴

Membuat karakter dalam sebuah video game bertema RPG untuk pembelajaran pembentukan karakter, hal yang harus diperhatikan secara khusus adalah aspek-aspek demografi dan profil pemain, agar karakter yang ada dalam permainan mempunyai sikap dan perilaku yang bisa dijadikan teladan, sehingga karakter tersebut tidak terasing dari pemain dan internalisasi nilai-nilai praktis Pancasila menjadi lebih mudah.

Keberadaan pemain dalam permainan sangat ditentukan oleh karakter yang dipilihnya. Tanpa karakter yang dimainkan, si pemain tidak ada dalam permainan. Keberhasilan bermain dalam video game bertema RPG ditentukan oleh kemampuan karakter dalam menyelesaikan *quest*. Dalam perjalanannya menyelesaikan sebuah *quest*, karakter ini memperoleh pengalaman, meningkatkan kemampuan yang sangat diperlukan ketika menghadapi ujian kenaikan tahap. Ujian kenaikan ke tahap yang lebih tinggi dapat berupa apa saja, misalnya menjawab pertanyaan, menyediakan barang yang disyaratkan, mengalahkan monster

23 Dennis Waskul and Matt Lust, "Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing", *Symbolic Interaction*, Vol 27 (3), 2004, hal.333-356, http://www.colorado.edu/ibs/pb/thornberry/socy5031/pdfs/waskul_lust_role_playing.pdf Diunduh tanggal 13 Mei 2012,

24 Curtis T Sutterfield, "The Relationship Between Video Game User and Character". *Thesis*, Ball State University, 2006, 38, http://jwchesebro.iweb.bsu.edu/digitalstorytelling/Theses/Suttfeld_Final_Version_Thesis_2006.pdf Diunduh tanggal 14 Mei 2012

atau mencapai poin tertentu.

Faktor yang harus diperjelas dalam merancang karakter dalam video game bertema RPG adalah: 1) Tujuan, focus dan arah narasi, 2) Sudut pandang yang akan memberikan gambaran posisi karakter ketika menyikapi sebuah peristiwa, 3) Perilaku yang akan memberikan gambaran bagaimana karakter itu menyikapi satu kejadian, 4) Perubahan gerak dan bahasa tubuh karakter, 5) Kelebihan dan kekurangan karakter.²⁵

Pembagian karakter dalam 3 ranah, yaitu bentuk fisik, latar belakang sosiologis dan psikologis dapat dicermati pada tabel berikut:

<i>Physiology</i>	<i>Sociology</i>	<i>Psychology</i>
<i>Sex, Age</i> <i>Height and weight</i> <i>Colour of hair, eyes, skin</i> <i>Postur, Appearance and</i> <i>Distinct features (tattoos, birthmarks, etc.)</i> <i>Defects (deformities, abnormalities diseases)</i> <i>Heredity features</i> <i>Physique</i>	<i>Clas, Occupation</i> <i>Education</i> <i>Family life</i> <i>Religion</i> <i>Race, nationality</i> <i>Place/standing in community</i> <i>(i.e. social status among friends, clubs, sports)</i> <i>Political affiliations</i> <i>Amusements, hobbies</i>	<i>Moral standars, sex life</i> <i>Goals, ambitions</i> <i>Frustrations, disappointments</i> <i>Temperament</i> <i>Attitude toward life</i> <i>Complexes, obsessions, Imagination, judgement, wisdom, taste, poise, Extrovert, introvert, ambivert</i> <i>Intelligence</i>

Tabel 3.1 : Bone Structure, pembagian ranah karakter dalam video game RPG²⁶

Merancang karakter dalam video game RPG berwawasan nilai-nilai Pancasila, bisa melalui tahapan-tahapan ini. Karakter dirancang menjadi 5 sesuai nilai-nilai praktis Pancasila, sekaligus masing-masing

-
- 25 Petri Lankoski, "Character Design Fundamentals for Role Playing Game " dalam Markus Montola, Jaakko Stenros(eds) *Beyond Role and Play – Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, Solmukohta 2004 partners, Ministry of Education, Finland, 2004, 139148) <http://www.scribd.com/doc/30306700/6/Role-Playing-A-Narrative-Experience-and-a-Mindset> diunduh tanggal 13 Mei 2012.
- 26 Petri Lankoski, "Character Design Fundamentals for Role Playing Game " dalam Markus Montola, Jaakko Stenros(eds) *Beyond Role and Play – Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, Solmukohta 2004 partners, Ministry of Education, Finland, 2004, 143 <http://www.scribd.com/doc/30306700/6/Role-Playing-A-Narrative-Experience-and-a-Mindset> diunduh tanggal 13 Mei 2012

mewakili suku dan sekaligus agama dengan kombinasi gender yang sesuai dengan demografi dan profil masyarakat Indonesia. Misalnya karakter pemuda usia 18 tahun, asal Kupang, etnis Timor, beragama Katolik, nilai praktis Pancasila yang diembannya adalah kasih sayang, atau pemuda usia 18 tahun, asal Aceh, etnis Aceh beragama Islam, nilai praktis Pancasila yang diembannya adalah kesalehan. Selain itu, masing-masing karakter bisa ditambahi atributnya sesuai 3 ranah dalam tabel di atas. Nilai praktis Pancasila yang diemban setiap karakter adalah kelebihan sekaligus kelemahannya, karena ketika menghadapi tahapan permainan yang sekiranya membutuhkan ketegasan dalam bersikap, karakter yang mengemban nilai praktis Pancasila kasih sayang misalnya, akan menemui kesulitan dalam menentukan sikap. Demikian juga yang berlaku untuk karakter lainnya.

3. Penutup

Pemahaman tentang nilai Pancasila sebagai wawasan pembentukan karakter generasi muda perlu dijabarkan secara lebih praktis, sehingga nilai-nilai praktis Pancasila itu bisa lebih mudah dicangkokkan dalam kegiatan yang digemari generasi muda Indonesia saat ini, yaitu video game. Tema video game yang bisa digunakan untuk pembentukan karakter generasi muda adalah Role Playing Game (RPG). Karena dalam video game bertema RPG terdapat unsur yang bisa digunakan sebagai sarana pembelajaran pembentukan karakter berupa narasi dan karakter. Narasi dan karakter yang dirancang untuk memuat nilai-nilai praktis Pancasila secara komprehensif, akan dapat digunakan sebagai sarana pembentukan karakter berwawasan ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan dan keadilan.

DAFTAR RUJUKAN

Agate Studio.com, "Hasil Survei Gamer Indonesia bulan Februari", 2012, <http://agatestudio.com/blog/?p=681#more-681> Diakses tanggal 13 Mei 2012.

Albrechtslund, Anne-Mette, "Developing story: Understanding Narrative Practices in Online Gaming Communities", 2004,

http://vbn.aau.dk/files/14427393/Paper__Developing_story__Albrechtslund_.pdf Diunduh tanggal 14 Mei 2012

Amory, Alan and Robert Seagram. "Educational Game Models: Conceptualization and Evaluation" , *South African Journal of Higher Education*, Vol. 17(2), 2003, hal.11-12 http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/search/detailmini.jsp?_nfpb=true&_ERICExtSearch_SearchValue_o=EJ832934&ERICExtSearch_SearchType_o=no&accno=EJ832934, Diunduh tanggal 13 Mei 2012

Arsenault, Dominic, "Narration in the Video Game", *Thesis*, University of Montreal, Montreal, 2006, <http://leludophile.com/Files/Dominic%20Arsenault%20%20Narration%20in%20the%20Video%20Game.pdf>, Diunduh tanggal 14 Mei 2012

ChipOnline."Bermain Game dan Belajar Sejarah Bersama Game Nusantara Online". 27 Juli 2011. <http://chip.co.id/news/read/2011/07/27/1005424/Bermain.Game.dan.Belajar.Sejarah.Bersama.Game.Nusantara.Online>. Diakses tanggal 13 Mei 2012

Dreyfuss, Hubert L, "The Current Relevance of Merleau-Ponty's Phenomenology of Embodiment", 1996, <http://ejap.louisiana.edu/EJAP/1996.spring/dreyfus.1996.spring.html> Diakses tanggal 11 Mei 2012

Engenfeldt-Nielsen, Simon, et al. *Understandings Video Game*. Routledge, New York, 2008.

- Gee, James Paul, *Good Video Game and Good Learning*, Peter Lang Publishing Inc., New York, 2007.
- Grodal, Torben, "Stories For Eye, Ear and Muscle" dalam Mark J.P. Wolf dan Bernard Perron. (eds), *The Video Game: Theory Reader*, Routledge, New York, 2003.
- Heliö, Satu, "Role-Playing: A Narrative Experience and a Mindset" dalam Markus Montola, Jaakko Stenros(eds) *Beyond Role and Play – Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, Solmukohta 2004 partners. Ministry of Education, Finland, 2004. <http://www.scribd.com/doc/3030-6700/6/Role-Playing-A-Narrative-Experience-and-a-Mindset> diunduh tanggal 13 Mei 2012
- Husen, Dr. Achmad, M.Pd, *et al*, "Model Pendidikan Karakter Bangsa", 2010, http://pendikar.unnes.ac.id/gdp/wpcontent/uploads/Model_Pendidikan_Pustaka.pdf Diakses tanggal 11 Mei 2012
- Kresna, Aryaning Arya, *et al*, *Etika dan Tertib Hidup Berwarganegara*, Salemba Empat, Jakarta, 2010
- Koesoema A., Doni, *Pendidikan Karakter*, Grasindo, Jakarta, 2007.
- Lankoski, Petri, "Character Design Fundamentals for Role Playing Game " dalam Markus Montola, Jaakko Stenros(eds) *Beyond Role and Play – Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, Solmukohta 2004 partners, Ministry of Education, Finland, 2004. <http://www.scribd.com/doc/30306700/6/Role-Playing-A-Narrative-Experience-and-a-Mindset> diunduh tanggal 13 Mei 2012
- Mackay, Daniel, *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Arts*. McFarland & Company, Inc. Publishers, London, 2001.
- Moustakas, Carl, *Phenomenological Research Methods*, Sage Publications, California, 1994.

O’Neills, John, *Perception, Expression and History, The Social Phenomenology of Maurice Merleau-Ponty*, Northwestern University Press, Illinois, 1970.

Rognli, Erling, “Narrative Function: A Larprwright’s Tool” dalam Markus Montola, Jaakko Stenros(eds) *Beyond Role and Play – Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, Solmukohta 2004 partners, Ministry of Education, Finland, 2004, <http://www.scribd.com/doc/30306700/6/Role-Playing-A-Narrative-Experience-and-a-Mindset> diunduh tanggal 13 Mei 2012

Salen, Katie and Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Massachussets, 2004.

Shaffer, David Williamson *et al*, *Video Games and The Future of Learning*, University of Wisconsin-Madison, 2004, <http://gise.rice.edu/documents/FutureOf-Learning.pdf> Diunduh 12 Mei 2012

Sutterfield, Curtis T, “The Relationship Between Video Game User and Character”. *Thesis*, Ball State University, 2006, http://jwchesebro.iweb.bsu.edu/digitalstorytelling/Theses/Suttefield_Final_Version_Thesis_2006.pdf Diunduh tanggal 14 Mei 2012

Waskul, Dennis and Matt Lust, “*Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing*”, *Symbolic Interaction*, Vol 27 (3), 2004, hal.333-356) http://www.colorado.edu/ibs/pb/thornberry/socy5031/pdfs/waskul_lust_role_playing.pdf Diunduh tanggal 13 Mei 2012

“Game Nusantara Online Siap Meluncur” dalam <http://teknologi.vivanews.com/news/read/219304-game-nusantara-online-siap-meluncur>